

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar tujuan. Maksudnya bahwa kegiatan belajar mengajar merupakan suatu peristiwa yang terikat dan terarah pada tujuan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Dalam pendidikan dan pengajaran tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Di sekolah pendidikan merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Tujuan Pendidikan (Kemdiknas) Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pasal 3: “tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Tujuan pendidikan merupakan salah satu unsur pendidikan yang berupa rumusan tentang apa yang harus dicapai oleh peserta didik, yang berfungsi sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan menjadi pedoman dalam rangka menetapkan isi pendidikan, cara-cara mendidik, atau metode pendidikan alat pendidikan dan menjadi tolak ukur dalam rangka melakukan evaluasi terhadap hasil pendidikan.

Tujuan pendidikan dirumuskan berdasarkan pemahaman tentang manusia serta nilai-nilai atau sesuatu yang diyakini berharga untuk dicapai oleh manusia

sebagai tujuan hidupnya. Jadi terdapat hubungan antara tujuan pendidikan dengan konsep tentang manusia dan tujuan hidup manusia.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah sesuatu yang diharapkan dari siswa sebagai arahan kemana kegiatan belajar mengajar itu harus dibawa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Oleh karenanya tujuan itu perlu dirumuskan dan harus memiliki deskripsi yang jelas, ada tiga alasan mengapa tujuan pendidikan dan pengajaran harus dirumuskan:

1. Jika sesuatu pekerjaan atau tugas tidak disertai tujuan yang jelas dan benar maka akan sulitlah untuk memilih atau merencanakan bahan dan strategi yang hendak ditempuh atau dicapai.
2. Rumusan tujuan yang baik dan terinci akan mempermudah pengawasan dan penilaian hasil belajar sesuai dengan harapan yang dikehendaki dari siswa.
3. Perumusan tujuan yang benar akan mempermudah pedoman bagi siswa dalam menyelesaikan materi dan kesulitan belajarnya.

Dalam pembelajaran di sekolah, rumusan dan taraf pencapaian tujuan pengajaran adalah merupakan petunjuk praktis tentang sejauh manakah interaksi edukatif harus dibawa untuk mencapai tujuan akhir. Bentuk interaksi ini sebagai interaksi edukatif atau yang lebih khususnya adalah interaksi belajar mengajar. “Interaksi edukatif adalah proses interaksi yang disengaja, sadar tujuan, yakni untuk mengantarkan anak didik ke tingkat kedewasaannya (Sardiman, 2007: 2)”. Interaksi belajar mengajar ini memiliki beberapa ciri sebagaimana yang dikemukakan oleh Edi Suardi (1980) dalam Sardiman (2007:3) yaitu:

1. Interaksi belajar-mengajar memiliki tujuan, yakni untuk membantu anak didik dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncana, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Interaksi belajar mengajar ditandai dengan suatu penggarapan materi yang khusus.
4. Ditandai dengan adanya aktivitas siswa
5. Dalam interaksi belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing.
6. Didalam interaksi belajar-mengajar dibutuhkan disiplin.
7. Ada batasan waktu.

Dengan demikian interaksi yang terjalin dalam proses pembelajaran memerlukan keterlibatan siswa agar interaksi tersebut tidak hanya berjalan satu arah yaitu dari guru kepada siswa saja melainkan dapat terjalin dengan banyak arah seperti antara guru dengan siswa atau sebaliknya bahkan antara siswa dengan siswa. Adanya interaksi tersebut selama proses pembelajaran memberikan kepada siswa untuk lebih aktif pada saat belajar khususnya pada pelajaran matematika.

Pelajaran matematika dalam draf panduan KTSP (BNSP,2006) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar operasi dan mengaplikasikan operasi atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Hasil belajar siswa kelas V SDN Melong Mandiri 7 pada operasi perkalian bilangan bulat tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, ini dapat dilihat berdasarkan pada observasi pendahuluan menurut informasi bahwa hasil ulangan harian pada dua tahun terakhir yaitu tahun pelajaran 2010/2011 yaitu 60% berada dibawah nilai KKM jadi hanya 40% saja yang mendapatkan nilai ulangan diatas KKM dan pada tahun pelajaran 2011/ 2012 siswa yang mendapat nilai ulangan diatas KKM hanya 45% saja.

Kondisi ini disebabkan karena siswa kelas V SDN Melong Mandiri 7 Kelas V, peneliti menemukan pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung guru menggunakan pendekatan konvensional (biasa) yang kurang melibatkan siswa dalam membangun interaksi belajar mengajar. Kurangnya keterlibatan tersebut membuat siswa menjadi pasif, bosan dan jenuh saat proses pembelajaran matematika berlangsung sehingga mereka memilih melakukan aktivitas lain seperti mengobrol, bermain, bahkan mengerjakan tugas mata pelajaran lainnya. Sehingga tidak heran bila muncul sebuah pernyataan yang mengatakan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan, membuat mengantuk dan menjenuhkan.

Dalam proses belajar diperlukan dorongan agar siswa memiliki kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian dan kemauan untuk belajar. Di SDN Melong Mandiri 7 guru sebagai motivator kurang memberikan dorongan atau motivasi kepada siswa untuk aktif dan bersemangat pada saat belajar. Peran guru sebagai motivator harus dapat membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil sehingga tidak terjadi semangat

siswa untuk belajar timbul dan tenggelam. Salah satu pemberi dorongan yaitu dengan memberikan hadiah atau pujian yang dapat mengobarkan semangat siswa dalam belajar.

Media dalam pembelajaran matematika berfungsi untuk membangun pemahaman konsep sehingga dengan penggunaan media menjadikan minat siswa belajar meningkat dan lebih aktif. Di SDN Melong Mandiri 7 guru dalam pembelajaran matematika jarang menggunakan media sehingga suasana belajar menjadi kurang menyenangkan. Siswa selama belajar merasa terbebani dengan materi pembelajaran yang diberikan yang seharusnya dengan materi tersebut menjadikan tantangan bagi siswa untuk terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran.

Dengan pembelajaran tanpa media siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga siswa merasa malas kalau belajar matematika. Dengan penggunaan media siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan gembira dan minat belajar lebih besar. Siswa akan merasa senang, terangsang, tertarik, dan bersikap positif terhadap pelajaran matematika.

Di SDN Melong Mandiri 7 guru dalam pembelajaran matematika kurang membimbing siswa dalam membangun pengetahuannya melainkan hanya sebatas menyuruh membuat untuk meniru dengan apa yang telah dicontohkan guru sebelumnya. Hal ini membuat sebagian siswa terutama yang kurang mengerti dengan materi yang disampaikan tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika agar siswa merasa senang pada saat belajar sehingga tujuan dari kegiatan belajar mengajar dapat tercapai. Pada dasarnya semua jenis model itu baik dan menarik bila guru dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, kondisi kelas atau siswa, kemampuan guru dalam menguasai model mengajar tersebut, materi yang akan disampaikan dan sarana serta fasilitas yang dimiliki oleh sekolah.

Menurut Sugito (1999:31) “ada beberapa pertimbangan yang harus dilihat oleh guru dalam menentukan model pengajaran yang akan dipakai, antara lain adalah (1) tujuan pengajaran, (2) karakteristik peserta didik, (3) besar kecilnya kelas, (4) bahan dan alat yang tersedia, (5) isi bahan pelajaran, (6) kemampuan guru, (7) evaluasi yang akan digunakan”. Oleh sebab itu guru harus pandai dalam memilih dan menggunakan model mengajar yang efektif dan efisien yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran model kooperatif yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah tipe *Make a Match*, yaitu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa memainkan permainan dengan menggunakan kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan (soal) dan kartu-kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan (soal) kemudian siswa diminta untuk mencari pasangan kartu tersebut dalam waktu tertentu.

Peneliti mencoba untuk mengembangkan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* karena model pembelajaran ini mengutamakan kerja sama antar anggota kelompok tanpa mengesampingkan tanggung jawab individu. Dengan



kompetisi antar kelompok, diharapkan muncul rasa senang dan semangat belajar terutama terhadap pelajaran matematika sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa tanpa harus belajar dalam suasana tegang dan tidak nyaman.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada interaksi siswa dalam memecahkan masalah melalui pertukaran pengalaman praktek langsung yang relevan dengan masalah. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini siswa diharapkan dapat lebih mengembangkan keaktifannya dalam proses pembelajaran.

Pengertian dari keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik pada diri siswa karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan. Sedangkan Sardiman mengemukakan keaktifan belajar adalah “aktifitas yang bersifat fisik maupun mental selama kegiatan belajar, kedua aktifitas tersebut harus terkait, sehingga akan menghasilkan aktifitas belajar yang optimal” (Sardiman, 2007:99). Keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan siswa dalam mengemukakan pendapat atau ide baik itu dalam memecahkan masalah ataupun saat diskusi kelas.

Adapun alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam penelitian ini karena tipe ini cukup mudah untuk dilakukan dan sederhana sehingga tidak membutuhkan pemberian informasi yang lebih, baik itu kepada guru maupun siswa. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki kelebihan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik dan karena ada unsur permainan model ini akan

menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Sedangkan pemilihan hasil belajar siswa karena peneliti melihat bahwa sebenarnya proses yang terjadi di kelas dapat diukur dan dinilai dalam wujud angka atau pernyataan sebagai hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan.

Peneliti merasa tertarik dan ingin mencoba menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada penelitian ini karena model pembelajaran ini telah dicoba oleh Siti Buraedah dalam skripsinya pada tahun 2012 pada pelajaran IPS dan hasil penelitiannya terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Pelajaran Matematika dalam Operasi Perkalian Bilangan Bulat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, sehingga diharapkan dengan model kooperatif tipe *Make a Match* ini nilai hasil belajar siswa dapat meningkat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka penulis memaparkan rumusan masalah sebagai berikut:



1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* pada pelajaran matematika dalam operasi perkalian bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimanakah penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* pada pelajaran matematika dalam operasi perkalian bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* pada pelajaran matematika dalam operasi perkalian bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimanakah perencanaan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* pada pelajaran matematika dalam operasi perkalian bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* pada pelajaran matematika dalam operasi perkalian bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* pada pelajaran matematika dalam operasi perkalian bilangan bulat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat:
  - a. Menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam operasi perkalian bilangan bulat di kelas V SDN Melong Mandiri 7 kota Cimahi.
  - b. Melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan ide, pendapat atau merumuskan konsep-konsep matematika.
  - c. Memberikan kemandirian dan kebebasan pada siswa dalam mengembangkan materi pelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat:
  - a. Memberikan pengalaman dalam mengembangkan metode mengajar yang lebih bervariasi.
  - b. Membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa
3. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas peserta didik atau siswa terutama dalam pengembangan keaktifannya.
4. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini menambah wawasan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran matematika di masa yang selanjutnya.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka peneliti membuat hipotesis tindakan. Adapun hipotesis tindakannya adalah, “apabila pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* diterapkan pada

pelajaran matematika dalam materi pokok operasi perkalian bilangan bulat pada siswa kelas V SDN Melong Mandiri 7 maka hasil belajar siswa akan meningkat “.

#### **F. Definisi Operasional**

1. Model pembelajaran adalah: bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir proses belajar mengajar yang disajikan secara khas oleh guru (Komalasari, 2010:62).
2. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya, 2006:239).
3. Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberikan poin. (Lorna Currant dalam Rusman 2010:239).
4. Bilangan bulat merupakan gabungan dari bilangan asli, bilangan nol dan bilangan bulat negatif (Herman, 2007:7).
5. Operasi perkalian bilangan bulat adalah: operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Hal ini mengartikan untuk operasi  $6 \times 7$  dapat ditunjukkan dalam bentuk  $7+7+7+7+7+7$  (Herman, 2007:7).

6. Hasil belajar adalah: perubahan tingkah laku yang diperlihatkan siswa setelah menempuh pengalaman belajar (proses belajar mengajar). Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris (Sudjana, 2009:22).

